

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI

“AMBER AND ONE THOUSAND ROOMS” SEBAGAI BENTUK IMPLEMENTASI TERHADAP KAMPANYE KESEHATAN MENTAL PADA USIA DEWASA MUDA

(CHARACTER DESIGN, STORYBOARD, 2D ANIMATING, COMPOSITING)

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/
Sarjana Terapan*



Disusun oleh:

ANDREANI RAHMA

NIM: 20230019

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Animasi Pendek 2D "Amber and One Thousand Rooms" sebagai bentuk implementasi terhadap Kampanye Kesehatan Mental pada Usia Dewasa Muda

Penulis : Andreani Rahma

NIM : 20230019

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 09 Oktober 2024

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji,



Pingki Indrianti, M.Ds

NIP. 198603232015042003

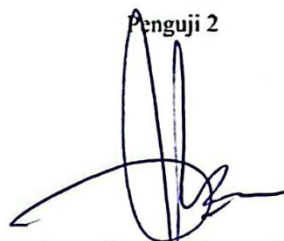
Penguji 1



Zainul Hakim, M.Pd.I

NIP. 198005072023211013

Penguji 2



Ilham Khalid Setiawan, S.T

NIDN. 0904420012

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi “Amber and One Thousand Rooms” Sebagai Media Kampanye Kesadaran Gejala Depresi Ringan Pada Usia Dewasa Muda
Penulis : Andreani Rahma
NIM : 20230019
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2024.

Pembimbing 1



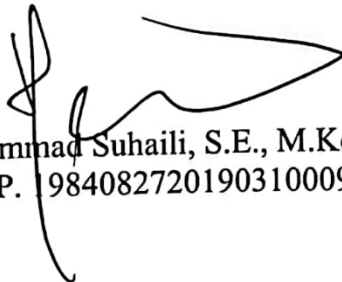
Nur Rahmansyah, M.kom
NIP 19840509201931011

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, S.Sn
NIP 198010312014041001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 1984082720190310009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andreani Rahma
NIM : 20230019
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**Perancangan Film Animasi Pendek 2D “Amber and One Thousand Rooms”
Sebagai Bentuk Implementasi Terhadap Kampanye Kesehatan Mental Pada
Usia Dewasa Muda**
adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Jakarta, 07 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Andreani Rahma

NIM: 20230019

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academia Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andreani Rahma
NIM : 20230019
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:
Perancangan Film Animasi Pendek 2D “Amber and One Thousand Rooms” Sebagai Bentuk Implementasi Terhadap Kampanye Kesehatan Mental Pada Usia Dewasa Muda beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 10 Juli 2024

Yang menyatakan,



Andreani Rahma

NIM: 20230019

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal karya Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan proposal karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma IV Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis menyadari penulisan proposal karya Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari orang tua, para dosen, dan juga dukungan dari orang-orang di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yumama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi.
5. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, MM. Sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
6. Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing Akademik
7. Para dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu pengetahuan yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
8. Ibu dan keluarga penulis yang selalu memiliki kasih sayang tak terhingga untuk penulis, selalu memotivasi dan mendoakan penulis.
9. Nadia Velisa sebagai sahabat penulis yang setia menemani, mendukung dan berjuang bersama selama 10 tahun
10. Rizkadelia Salsabila selaku rekan satu tim dalam produksi karya Tugas Akhir “Amber and One Thousand Rooms” dengan kreativitasnya dan semangat juang dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Teman-teman seperjuangan kelas D yang selalu ada dan bersedia membantu penulis dan berjuang bersama selama 4 tahun terakhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan proposal ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk proposal ini.

Bogor, 16 Januari 2024

Penulis,

A stylized, handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping, angular strokes that form a unique, abstract shape.

Andreani Rahma

NIM 20230019

ABSTRAK

The distribution of people with mental health disorders in Indonesia is around 1 in 5 people, in other words, 20% of the population in Indonesia has the potential for mental health problems. Symptoms of mental health disorders are still very little recognized by the public due to the lack of campaigns and socialization. Mental health disorders that are not handled properly will cause sufferers to experience ongoing mental health disorders and can end in suicide. The purpose of making this film is as a campaign media to increase public awareness of the symptoms of depression that are not realized and to provide motivation for people who experience or suffer from depression, especially for Gen Z who are going through the adulthood phase, through the media of a short animated film entitled "Amber and One Thousand Rooms". In its making, the author acts as a script writer, background artist, Clean up, and Colorist. The animation method used in making this animation is the frame by frame method. The making of this short animated film produces an animated film supported by posters, x-banners, and artbooks using a digital art visual style with hand drawing techniques. The media is made according to the concept of fantasy and surrealism, these two concepts are applied through the storyline and environmental design that depicts people with mild depression.

Keywords: *Animation, Campaign, Dysthymic Disorders.*

Persebaran penderita gangguan kesehatan mental di Indonesia terjadi sekitar 1 dari 5 penduduk, dengan kata lain 20% dari populasi penduduk di Indonesia memiliki potensi-potensi masalah gangguan kesehatan mental. Gejala gangguan kesehatan mental masih sangat awam dikenali oleh masyarakat karena kurangnya kampanye dan sosialisasi. Gangguan kesehatan mental yang tidak ditangani dengan tepat akan menyebabkan penderitanya mengalami gangguan kesehatan mental berkelanjutan dan dapat berakhir dengan melakukan bunuh diri. Tujuan dari pembuatan film ini adalah sebagai media kampanye untuk meningkatkan awareness masyarakat terhadap gejala depresi yang tidak disadari serta memberi motivasi bagi masyarakat yang mengalami atau menderita gangguan depresi terlebih bagi para Gen Z yang

sedang mengalami fase beranjak dewasa, melalui media film animasi pendek berjudul “Amber and One Thousand Rooms”. Pada pembuatannya, penulis berperan sebagai script writer, background artist, Clean Up, dan Colorist. Metode animasi yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah metode frame by frame. Pembuatan film animasi pendek ini menghasilkan film animasi yang didukung dengan poster, x-banner, and artbook dengan menggunakan gaya visual digital art dengan teknik hand drawing. Media dibuat sesuai dengan konsep yaitu fantasi dan surealisme, kedua konsep ini diaplikasikan melalui alur cerita dan design environment yang menggambarkan penderita gangguan depresi ringan.

Kata kunci: Animasi, Kampanye, Gangguan Distimik.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	2
LEMBAR PESETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	3
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	4
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	5
PRAKATA	6
ABSTRAK	8
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	12
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR LAMPIRAN	14
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN SUMBER.....	7
A. Animasi	7
B. Software	19
C. Kesehatan Mental.....	22
D. Hasil Penelitian yang Relevan	23
E. Hipotesis Pertanyaan Penelitian.....	25

BAB III METODE PENCIPTAAN.....	27
A. Jenis Penelitian dan Penciptaan	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Definisi Operasional Variabel.....	29
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	30
F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen	32
G. Teknik Analisis Data.....	32
H. Metode Penciptaan	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Hasil Produksi	50
C. Kebutuhan Perangkat	64
D. Hasil Wawancara	65
E. Respon Audiens	66
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Character Design Amber Dewasa Opsi Pertama.....	38
Gambar 3. 2 Character Desain Amber Dewasa Versi Final.....	38
Gambar 3. 3 Character Design Amber Kecil	39
Gambar 3. 4 Anjing Peliharaan Amber.....	39
Gambar 3. 5 Storyboard Scene 1	40
Gambar 3. 6 Storyboard Scene 2	40
Gambar 3. 7 Storyboard Scene 3	41
Gambar 3. 8 Storyboard Scene 4	41
Gambar 3. 9 Storyboard Scene 5	41
Gambar 3. 10 Storyboard Scene 6	42
Gambar 3. 11 Storyboard Scene 7	42
Gambar 3. 12 Storyboard Scene 8	42
Gambar 3. 13 Storyboard Scene 9	42
Gambar 3. 14 Contoh Storyboard Sheet	43
Gambar 3. 15 Keyframe.....	43
Gambar 3. 16 Inbetween	44
Gambar 3. 17 Compositing Lighting	45
Gambar 3. 18 Compositing Elemen.....	45
Gambar 3. 19 Color Wheel	50
Gambar 3. 20 Moodboard Amber	50
Gambar 3. 21 Sketsa Amber	51
Gambar 3. 22 Sketsa Amber Kecil.....	51
Gambar 3. 23 Sketsa Archie.....	51
Gambar 3. 24 Lineart Amber	52
Gambar 3. 25 Lineart Amber Kecil.....	52
Gambar 3. 26 Lineart Archie	52
Gambar 3. 27 Palet Warna Musim Gugur.....	53
Gambar 3. 28 Pewarnaan Amber	54
Gambar 3. 29 Pewarnaan Amber Kecil.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Penelitian dan Produksi.....	28
Tabel 3. 2 Tabel Penelitian dan Penayangan Film.....	29
Tabel 3. 3 Definisi Operasional Variabel.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Mahasiswa	77
Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	78
Dokumen Pendukung Tugas Akhir	80
Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir	96
Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	97
Hasil Cek Plagiarisme	98
Surat Praktik Industri	99
Sertifikat Kompetensi.....	100
Dokumentasi	101